Улов Дьявола

Конспективное изложение книги

Перевод:
Егор Мельников

Создатели

Авторы текста: Майкл Э. Гудвин, Морган Э. Маклафлин и Патрик О'Даффи.

Вселенная **World of Darkness** создана Марком Рейн•Хагеном

Разработчик: Мэттью Макфарланд

Редактор: Эллен П. Кайли

Арт-директор: Беки Джолленстен

Дизайн книги: Беки Джолленстен

Внутренние иллюстрации: Майк Чейни, Стив Эллис, Трэвис Ингрэм, Бен Мирабелли и Джеймс Стоу

Передняя обложка: Джим ди Бартоло

Дизайн обложек: Беки Джолленстен

Содержание

Вступление 4
Глава первая: Силы небесные 5
Глава вторая: Рабы в коронах 10
- Инфернальные культы 10
- Рабы 12
- Дьяволизм 14
- Демонология 14

Глава третья: Адское воинство 16
- Решительность 24
- Мука 25
- Достоинства и Недостатки 28
- Арканы 32
- Печати 38
- Сделки 39
- Ритуал рассечённой души 39

Глава четвёртая: Хроники греха 41

Вступление

В глазах священников и инквизиторов Католической церкви, демоны существуют лишь потому, что Господу нужно испытывать веру смертных. Для всего христианского мира – рабочих в поле, рыцарей в замке, солдат в казарме и настоятелей в монастыре – демоны всегда будут владыками Преисподней, которые жаждут затащить в Ад как можно больше праведных душ.

Конечно, некоторые теологи и оккультисты придерживаются других точек зрения. Одни считают демонов духами или приписывают им языческие роли. Другие выдвигают теории, согласно которым демоны презирают грех и нисколько не отличаются от ангелов – если не считать того обстоятельства, что они предлагают смертным возможность утолить худшие из своих пороков, и тем самым проверяют и духовную стойкость.

Своих гипотез хватает и у сверхъестественных обитателей средневековой Европы. Вампиры считают демонов паразитами, наживающимися на доверчивых людях подобно самим Каинитам. Маги относятся к демонам как к разумным силам природы, которые можно склонить на свою сторону заклинанием подчинения. Оборотни видят в демонах тёмных служителей Вирма, посланных отравлять землю.

Ни одна из этих точек зрения не соответствует действительности – во всяком случае, полностью. Демоны помогли Господу сотворить этот мир ещё до того, как во вселенной появилась концепция *времени*. Они сами – по воле Творца, но *сами* – вдохнули жизнь в человечество и подарили ему этот мир. И когда они поняли, что Господь больше не нуждается в них и отдаёт всю свою любовь простым смертным, их сердца преисполнились невыразимой зависти. Больше не желая служить Господу, они объявили войну ему и его служителям, решив, что они и сами способны править вселенной подобно Богу. Разумеется, с этим выводом они поторопились.

Devil's Due предлагает игрокам выступить в роли демонов или их служителей в средневековой Европе. Эта книга описывает сотворение мира, происхождение демонов, их способности, психологию, цели и, разумеется, архетипичные образы, присущие средневековым (и некоторым современным) историям о коренных обитателях Преисподней.

Глава первая:
Силы небесные

В начале было Слово, и Слово было у Бога, и Слово было Бог. Пожалуй, это единственная часть предвечной истории мира, которую Библия не истолковала превратно. Остальные события демоны запомнили совсем по-другому, чем говорится в Священном Писании.

Когда Господь решил сотворить мир и все его чудеса, Он создал ангелов – Элохим, – с тем чтобы они исполняли Его указы. Элохим зажгли звёзды и рассчитали законы природы так, чтобы они находились в гармонии друг с другом. Они создали земную твердь и разделили её водой. Они вдохнули жизнь в зверей, насекомых и рыб – во всё, кроме человечества, поскольку человек никогда не имел своего места в Господнем замысле.

Но когда Бог узрел мир, богатства которого в полной мере осознавал только Он, Ему захотелось сотворить существ по собственному образу и подобию. Тогда Он приказал ангелам создать первых людей, Адама и Еву. И хотя эти существа оказались намного слабее ангелов, у них было то, чем Творец никогда не делился с ангелами: божественная искра, подобие облика и души самого Бога.

В том мире ещё не существовало понятия времени, а потому определение "шестой день" можно считать не более и не менее точным, чем любое другое. И всё же в восприятии Элохим прошло неисчислимо долгое время с "шестого дня", прежде чем они начали замечать, что Богу ничего от них не нужно. Всё Его внимание было направлено на людей. Даже если первоначально Бог и не собирался создавать разумных существ, теперь уже было очевидно, что эта вселенная существует для человека и его радостей.

Так сердца ангелов познали зависть. Они питали к Господу невыразимую любовь, но задавались вопросом: разве не они создали человека собственными руками? Разве не они сотворили Рай, в котором он теперь живёт? Разве не они – единственные создания во вселенной, которые понимают планы Творца как никто другой? Неужели забвение и должно стать их наградой?

По зловещей иронии, ангел, который первым заговорил о свержении Господа, был и его самым доверенным помощником. Звали его Люцифер-Светоносец. Люцифер обратился к ангелам, заявив, что если они смогут забрать у людей искру божественной сущности, они сами станут излюбленными детьми Бога. А затем они смогут прийти к Нему и начать править всем мирозданием вместе с Ним.

Ослеплённые завистью к человечеству, многие ангелы начали примыкать к воинству Люцифера. Видя решимость своих собратьев, Светоносец проник в Элем и посеял в душах Адама и Евы первые семена зла.

Небесная война

В гневе Господь изгнал Адама и Еву из райских кущ. Он разрушил Рай и повелел, чтобы люди чувствовали отголоски грехопадения на протяжении всей своей жизни. Наказание падших ангелов он доверил архангелу Михаила, поскольку если бы Он Сам принял участие в войне с Люциферов и его воинством, гнев Его испепелил бы вселенную и разрушил её до основания.

Первое время война проходила медленно и бескровно, поскольку при всём своём колоссальном могуществе ангелы – истинные и падшие – даже не представляли, как можно пролить кровь другого разумного существа. Но затем один сын Адама и Евы – названный Каином – убил другого, и демоны неожиданно поняли, как им победить.

Разразилась истинная война между силами света и тьмы, и длилась она эон за эоном.

Вечное заточение

Даже будучи полубожественными созданиями, демоны были обязаны черпать силу в человеческой вере – ибо поистине божественным существом от начала времён был только человек. Долгое время падшие ангелы притворялись посланниками Творца, однако поскольку Небесная война развращала их и приучала к жестокому обращению со своими подданными, люди медленно пришли к осознанию истинной сущности своих повелителей.

Отток веры привёл к ослаблению демонов. Когда они ослабли настолько, что начали впадать в состояние сна и оцепенения, Господь вернулся в мироздание и мановением Своей руки перенёс всех мятежных ангелов в Ад.

Вопреки более поздним человеческим представлениям, Ад всегда предназначался именно для падших ангелов, пошедших за Люцифером, а не для простых смертных грешников. Более того, Ад представлял собой вовсе не пламенную бездну с котлами и серными ямами. Это было великое и неописуемое ничто, где не существовало ни времени, ни пространства. На протяжении самой буквальной вечности каждый демон был вынужден просто *существовать* – и чувствовать ненависть своего Творца.

Но что удивительнее всего, Люцифер так и не познал адских мук. По неизвестной причине никто из демонов не чувствовал его присутствия в Преисподней. Возможно, Господь придумал для Люцифера отдельное, ещё более мучительное наказание – но возможно, Люцифер попросту сдал всех своих помощников взамен на прощение.

Разбитые цепи

Как бы то ни было, после того как одна вечность сменилась другой, Люцифер воззвал к пяти самым могущественным демонам, заключённым в Аду. С удивлением эти пятеро обнаружили, что Люцифер не только обитал на земле, среди смертных, но и заставил людей поверить в него как в языческое божество. Мало того: он заставил смертных поверить в ещё пятерых великих богов, которые вот-вот явятся в царство людей.

Так пятеро главных сообщников Люцифера – Абаддон, Дагон, Асмодей, Белиал и Азраэль – выбрались из Преисподней. Будучи существами из чистого духа, они не могли существовать в царстве плоти и крови без подходящего носителя. Но в то же время, они оказались настолько могущественны, что – в отличие от большинства других демонов, высвободившихся позднее – не могли втиснуться и в слабые человеческие тела. А потому пятеро величайших демонов, прозванных *эрцгерцогами*, вселились в идолов, насыщенных человеческой верой. В этих идолах они существуют и по сей день.

Увы, прежде чем Люциферу удалось заручиться поддержкой эрцгерцогов в войне с Богом и его ангельским воинством, выяснилось, что заточение в Преисподней подорвало рассудок эрцгерцогов. Разозлённые тем, что Люцифер не разделил с ними заточение, пятеро начали охоту на самого Светоносца, желая причинить ему хотя бы толику тех адских мук, которые довелось пережить им самим.

Численность

Люциферу удалось скрыться на территории, которую позже назовут Европой, однако его наследие – знание ритуалов, позволяющих смертным вызывать "великих богов" из загадочного "царства тьмы" – продолжило жить по всему миру. К тому моменту в мире уже существовало понятие времени, но прошла ещё половина вечности, прежде чем смертные начали массово вызывать в свой мир демонов Ада.

Считается, что всего стены Преисподней покинуло 666 демонов, хотя связано ли это с магическими условиями заточения или стало простым совпадением, неизвестно и самим падшим ангелам. Из этих 666 большинство быстро погибли в схватках друг с другом и с

истинными служителями Творца. К 1230 году в Европе осталось не более сотни демонов, среди которых, впрочем, числилось несколько эрцгерцогов и сам Светоносец.

Однако прежде чем наступит Средневековье, в мире демонов произойдёт немало перестановок.

Фундаментальные демоны

Будучи слишком сильными для вторжения в человеческие тела, многие демоны вселялись в реликвии и другие предметы, обладающие религиозным значением. Несколько меньшее число научились вселяться в людей и даже других разумных существ, меняя одно тело на другое подобно костюму. Однако некоторые выбрали иной путь. Они стали сливаться с самой землёй (и Землёй), превращаясь в разумные горы и океаны.

Несмотря на очевидные ограничения в передвижении, эти *фундаментальные* демоны оказались практически неуязвимы, поскольку даже самые фанатичные служители Господа не могли уничтожить море, просто швырнув в него факел. Теоретически фундаментального демона можно изгнать из его временное вместилища, однако такой ритуал экзорцизма должен быть очень и очень сложным.

Дом Купалы

Одним из самых известных и древних фундаментальных демонов до сих пор считается падший ангел, называющий себя Купалой. Более того, многие подозревают, что Купала сам изобрёл этот метод пребывания в земном мире и уже позже открыл свой секрет другим демонам.

Купала живёт в Карпатских горах, занимая не одну гору, а весь хребет. Его пример хорошо показывает, как фундаментальный демон может влиять на облик всего мира, даже не выходя за пределы своей территории. Каждый вампир из клана Цимисхи несёт с собой горсть земли, отравленную демонической силой Купалы – и через неё этот демон способен понемногу влиять даже на самые отдалённые части мира.

Свет во тьме

Всё ещё не желая вторгаться в мир людей и ставить его под угрозу уничтожения одним лишь своим присутствием, Господь решил помочь людям косвенным образом. Он отправил Своих ангелов в качестве вестников, с тем чтобы они рассказали одному семитскому племени об истинной картине мира – и о восстании ангелов.

Когда эрцгерцог Абаддон узнал о евреях, он попытался уничтожить их руками египтян, поклонявшихся ему как божеству. Тогда Господь вмешался в события снова, лично (но мимолётно) явившись Моисею и наделив его смехотворной частицей своих способностей. Религия Моисея продолжила жить, со временем преобразовавшись в Ветхий Завет христианства.

Когда демоны обратили внимание на опасный источник истинных знаний, зарождающийся в Иерусалиме, многие из них попытались заглушить его. Но было уже поздно.

Развращение Европы

Видя, как по миру распространяется свет истины, демоны начали искать мощные источники веры. Многие нашли его в южноевропейских цивилизациях наподобие Греции, в которых люди поклонялись богам, большинство из которых считались порочными, горделивыми и жестокими существами. Обрадованные своей находкой, многие демоны стали играть роли олимпийских богов, сошедших на землю.

Этот план сработал. Люди начали поклоняться демонам во плоти и по доброй воле заключать с ними сделки. Более того, поскольку многие демоны в те годы боролись за

каждую каплю человеческой веры, а большинство её источников находились в руках могущественных эрцгерцогов, Греция вместе с окрестными земли стала безукоризненным местом для более слабых демонов, лишённых доступа к вере в других частях света.

Монструозный союз

После того как другие демоны начали набирать силу, притворяясь греческими богами, эрцгерцоги обнаружили себя в непривычной роли. У них всё ещё было предостаточно последователей, однако они действовали в пределах нескольких городов или, в лучшем случае, областей. Другие же демоны правили целыми южноевропейскими цивилизациями.

Тогда двое эрцгерцогов – Абаддон и Асмодей – заключили союз, призванный вернуть прежнее положение дел. Эти демоны проникли в тогда ещё лишь развивающуюся италийскую цивилизацию, которая спустя несколько веков стала Римской республикой. Под влиянием демонов Рим обрёл невиданное могущество, но и сам пал жертвой соблазнов и развращения.

В пределах нескольких веков демоны разожгли Пелопонесские войны между Афиной и Спартой, затем спровоцировали вторжение македонских воинов на греческие территории, а потом и вовсе сделали Грецию своего рода провинцией Рима.

Римское христианство

К удивлению Асмодея и Абаддона, еврейская вера добралась и до их цивилизации. Всего за несколько десятилетий римляне стали не только верить в единого Бога, но и считать поклонение другим сущностям (включая мирных домашних духов) признаком слабости и греха.

В 310 году Рим, поделённый между четырьмя императорами (которые, в свою очередь, были поделены между Абаддоном и Асмодеем), стал жертвой религиозной войны между поборниками язычества и раннехристианскими воинами. Подчинённый Асмодею император Константин нанёс несколько мощных ударов по территориям и династиям, принадлежащим Абаддону, что разозлило древнего демона. Двое эрцгерцогов, не разлучавшиеся ещё с пятого века до нашей эры, когда они только начали строить римскую цивилизацию, наконец вступили в войну друг с другом.

Несмотря на череду успехов, Константин начал проигрывать войну, что должно было закончиться полной победой Абаддона. Однако помощь пришла откуда никто не ждал: к Константину – как некогда к Моисею – явился сам Господь Бог, который пообещал ему победу, если тот распространит христианство по всей империи.

Незадолго до смерти Константин объявил себя защитником христианской веры и повёл своих людей на войну за правое дело. Вопреки всем тактическим затруднениям он взял город, и под управлением Константина христианство наконец стало официальной религией Рима.

По иронии судьбы, так Асмодей выиграл и проиграл войну буквальном в одном сражении.

Падение Константинополя

Прошло едва ли не целое тысячелетие, прежде чем демоны вступили в новый золотой век. В 1204 году Четвёртый крестовый поход закончился взятием Константинополя. Демоны по всей Европе тряслись от смеха, глядя, как христианские воины сами уничтожают наследие Константина. А когда улеглась пыль, каждый демон получил по короткому видению, посланному самим Люцифером. *Символ владычества Господнего пал,* – говорил Сатана. – *А мы всё ещё здесь.*

В пределах тридцати лет после падения Константинополя демоны обнаружили, что Европа снова готова к правлению тёмных богов. Напуганные, разочарованные и отчаявшиеся смертные начали уделять всё меньше внимания вопросам веры и всё больше – банальному

выживанию. Сотни, тысячи человек неожиданно стали искать покровителей вне зависимости от их морального облика. В пыльных библиотеках и тайных пещерах ведьмы и демонологи начали даже осознанно взывать к запретным именам падших ангелов.

Пришло время сорвать с небес звёзды, сжечь мир дотла и швырнуть пепел в лицо Создателю.

Глава вторая:
Рабы в коронах

Демоны не просто зависят от веры - в каком-то смысле они *питаются* ей, как вампиры кровью. В попытке создать неисчерпаемые источники веры многие падшие ангелы порождают религиозные культы, служащие им как богам во плоти. Некоторые демоны маскируются под языческих божеств, другие выдают себя за ангелов, и лишь немногие правят в открытую, не скрывая от смертных своей безобразной сущности.

Инфернальные культы

Ложные боги

Демон, желающий выдать себя за языческое божество, должен научиться действовать так, как и положено этому богу в местном пантеоне. Попытки изменить представления смертных о поведении бога могут занять столетия - а порой и вовсе ни к чему не приводят.

С положительной точки зрения, демону не нужно прилагать усилий к поддержанию такой веры, поскольку всё местное общество (а иногда и целые цивилизации!) передают веру в своих божеств из поколения в поколение. С другой стороны, демону трудно повлиять на распространение своей веры за пределы той или иной культуры.

Ещё одна положительная сторона таких культов заключается в том, что обряды, выражающие почтение к языческому божеству, часто сопряжены с кровопролитием и истязаниями. Хотя демоны и не питаются кровью, сама готовность людей проливать за них кровь и предлагать им жизни своих любимых становится мощнейший источником веры.

Пожалуй, лучше всего притворяться ложными богами удаётся тем демонам, которые вселяются в саму землю. Почти в любой культуре бытуют поверья о духах гор, покровителей леса, хранителей древних озёр и других топологических сущностях.

Демонам, выдающим себя за богов по плоти, приходится немного труднее. Прежде всего, им нужно соблюдать особую осторожность в создании личных рабов, поскольку если те будут знать хоть что-нибудь о настоящей сущности своих хозяев, они смогут разоблачить демонов даже по чистой случайности.

Кроме того, ничто не гарантирует, что такой демон не столкнётся с другой сущностью, выдающей себя за бога. Это может быть другой демон, фея, дух или - кто знает? - даже само божество, на титул которого посягнул падший ангел.

Падшие ангелы

И к слову о падших ангелах. Из всех фигур, достойных религиозного поклонения, больше всего демонам подходит их истинный облик - возможно, дополненный несколькими косметическими штрихами. Демоны, решившие притворяться настоящими (а не падшими) ангелами, чаще всего поселяются в монастырях и аббатствах. Они являются людям в своём Апокалиптическом облике и убеждают их в том, что на земле силы Дьявола борются с силами Бога, и "ангелы" выступают на стороне Творца.

Таким демонам следует внимательно изучать все догматы местной религии, поскольку со временем даже самый легковерный человек может заподозрить, что ангел, не знающий Божьего слова, явился на землю отнюдь не с небес.

Псевдоангельские культы часто действуют на территориях нескольких городов или монастырей. Каждая "ячейка" подобного культа функционирует как отдельная единица, практически не поддерживая контактов друг с другом. Когда демону нужно организовать

коллективную деятельность сразу в нескольких фракциях, он рассылает по всем окрестностям своих рабов.

Обряды псевдоангельских культов во многом отражают церковные таинства – по крайней мере, вначале. По мере роста своего культа демон может вводить в обрядную систему и новые ритуалы, демонстрирующие веру смертных в его могущество. Например, во время причастия вместо вина он может требовать крови, а исповедь превращать в заключение колдовской сделки с монахами.

В качестве отдельной ремарки следует подчеркнуть, что хотя практически вся Европа верит в ангелов, христиане не видят причин *поклоняться* им. В первые дни, если даже не месяца организации культа демону нужно заставить людей принят его как посланника Божьего - и только затем постепенно склонить их к почитанию его – и только его – фигуры.

Истинные чудовища

В то время как многие демоны выдают себя за других сверхъестественных сущностей, хватает и тех, кто не видит причин скрывать от людей свою истинную природу. Такие демоны заставляют людей служить им посредством угроз и насилия - но в то же время открыто предлагают им заключение выгодных сделок. Самые милосердные из таких демонов обещают смертным великие блага *в будущем* взамен на служение в настоящем. Более жестокие - и многочисленные - обитатели Преисподней попросту убивают тех, кто им сопротивляется: зачастую крайне жестоко и на глазах у всех остальных членов культа.

Основной костяк таких культов составляют малообразованные личности, не имеющие представления о теологии, демонологии или тонкостях божественной иерархии. Для таких людей важно только одно: до тех пор, пока они служат демону, им не грозит кровавая расправа - а возможно, даже судит достойное вознаграждение.

Рабы

Когда речь идёт о среднестатистическом обитателе средневековой Европы, можно почти уверенно утверждать, что его жизнь будет сурова, мрача и почти безрадостна. Мало кому удаётся есть досыта, избегать хворей и осуществлять свои истинные стремления. Продолжительность жизни предельно низка. Дети часто умирают на втором-третьем году от болезней или недоедания. Женщины стареют раньше времени от постоянных беременностей и многократных родов - и их жизни нередко обрываются в родильной горячке из-за антисанитарных условий. Абсолютное большинство мужчин, женщин и детей трудятся в полях или проводят круглые сутки в ремесленнических домах для поддержания своих скромных жилищ. Наградой за эти старания чаще всего становится простая возможность положить на стол скудную пищу. Об осуществлении настоящих надежд и мечтаний, как правило, не идёт и речи.

Вот зачем смертным нужны сделки с демонами. *Рабами* называются люди, предложившие падшим ангелам свои души взамен на дары Преисподней. Большинство простолюдинов просят хорошего здоровья, питания и безопасности - как правило, не только для себя, но и для своих близких. Некоторые просят богатств, известности и дворянских званий, даже не понимая, что требуется для поддержания титулов и других "высокородных" атрибутов. В свою очередь, дворяне и лорды жаждут физической силы, острого ума или неземной притягательности, которая сделает их лучшими рыцарями, послами, правителями и учёными своего времени.

Важнейшее условие сделки заключается в том, что для её заключения человек должен обладать полной свободой воли. Он должен сам предложить свою душу Преисподней и отвернуться от Бога. Конечно, некоторые рабы поклоняются своим хозяевам, не подозревая об их истинной природе - однако даже они понимают, что заключили сделку для избежания тягот, возложенных на них Господом. Они знают, что обманывают ожидания своего Создателя. Даже если они считают демона "духом леса" или "языческим богом", они понимают, что жертвуют своей вечной душой ради земных наслаждений.

И конечно, хватает тех, кто прекрасно понимает, с кем именно они заключают сделку - однако таких людей чаще всего не волнует, чем они жертвуют, пока демон вознаграждает их сторицей за каждую предложенную услугу.

Любопытно, что хотя демоны могут заключать сделки друг с другом (чего они чаще всего *не* делают из-за сильнейшего недоверия к другим обитателям Преисподней), они не способны призывать друг друга из Ада. Никто не знает, почему демоны - столь могущественные, древние и всеведущие создания - не способны провести ритуал, который в состоянии провести даже смертные демонологи. Но так или иначе, если демон хочет удостовериться, что после окончательного развоплощения его вернут из Ада на Землю, он должен найти раба среди смертных, а не товарища среди падших ангелов.

Поиск рабов

Демоны редко заключают сделки с рабами по чистой случайности. Как правило, раб должен сам найти своего тёмного благодетеля или, напротив, демон должен найти подходящего исполнителя своей воли. Поскольку у демонов куда больше шансов найти талантливого человека, чем у обычного смертного - наткнуться на демона, абсолютное большинство сделок происходят по инициативе падшего ангела.

По иронии судьбы, если демону нужно *срочно* найти слугу, лучшим местом для поисков становятся церковь - или Христианская Церковь в более широком смысле слова. Многие представители духовенства грамотны, умны и по-своему амбициозны. Кроме того, благородные господа часто отправляют младших сыновей в религиозные ордены. Даже

простые паломники и монахи могут сослужить демону отличную службу просто потому, что они привыкли служить могущественным хозяевам - пусть и иного рода.

И наоборот, порой демоны ищут людей, души которых уже погрязли в пучине греха. Из отчаянных - и отчаявшихся - людей получаются отличные слуги. Мать умирающего младенца готова пойти в прямом смысле слова на что угодно ради спасения своего ребёнка. Преступник может отказаться от своей души, чтобы избежать мучительной казни. Чем больше потребность, тем проще демону склонить человека к рабству.

Инфернальные дипломаты

Большинство демонов стараются избегать контактов друг с другом. Мало кому хочется рисковать раскрытием своей "смертной" личности и тем более уничтожением физической оболочки. Вместо этого на встречи друг с другом они отправляют своих рабов, используя особые демонические силы для того, чтобы следить за ситуацией через органы чувств собственных слуг.

Необычные рабы

• **Вампиры:** Хотя даже сами демоны не уверены в том, что Каиниты обладают душой, вампиры *могут* заключать сделки с падшими ангелами. Подробнее этот процесс будет описан в **Четвёртой главе**.

• **Оборотни:** Оборотни тоже нередко становятся рабами демонов, однако, как правило, их быстро разрывают на части их собственные товарищи. В глазах оборотней, демоны представляют собой воплощённую силу Вирма, а потому всякий, кто заключает с ней сделки, должен быть уничтожен - пусть даже из милосердия.

• **Маги:** Будучи людьми, маги способны заключать сделки с демонами, однако это непостижимым образом действует их колдовские способности более хаотичными и непредсказуемыми.

• **Инквизиторы:** Если Благословенный становится рабом демона, он утрачивает любые другие способности и становится просто ещё одним падшим смертным.

• **Феи:** Рабами демонов могут становиться только подменыши. Настоящие феи свободны от этой угрозы.

• **Призраки:** Духи усопших не подвержены порабощению. Возможно, у смерти всё-таки есть свои преимущества.

Вампир съел моего раба!

Рабы поддаются Обращению так же, как и другие смертные. Если вампир хочет подарить такому человеку вечную жизнь, даже самая сильная сделка между рабом и демонов не помешает Каиниту превратить своего избранника в нового кровососа. В такой момент раб утрачивает все преимущества, подаренные ему демоном. С положительной точки зрения, он освобождается и ото всех обязательств перед своим хозяином. Если раб или демон хочет восстановить сделку, её необходимо заключить снова.

Дьяволизм

В то время как большинство смертных становятся верными (и зачастую несчастными) слугами демонов, некоторым удаётся перевернуть условия своего служения, фактически сделав рабами *самих* демонов. Такие люди называются дьяволистами. Многие из них изучали искусство воззвания к Бездне и осваивали ритуалы подчинения демонов ещё до того, как повстречали своего будущего раба. Другие смогли узнать уязвимые точки своего повелителя уже во время служения.

Сами демоны до сих пор не сумели найти ответа на вопрос, как вообще столь слабые существа, как люди, способны подчинить своей воле создателей этого мира. Возможно, им помогает Бог. Возможно, первый ритуал подчинения был создан самим Люцифером, когда тот пытался вызволить самых ценных соратников из Преисподней.

С другой стороны, ритуал подчинения работает лишь ограниченное количество времени. По прошествии нескольких недель, месяцев или в худшем случае лет демон освобождается от ритуала и обретает полную свободу воли. По иронии судьбы, многие демоны в таких случаях продолжают играть роль преданных слуг, понемногу завладевая волей дьяволиста или пользуясь его связями и ресурсами под видом "служения".

Фракции дьяволистов

Если существование дьяволистов кажется демонам необъяснимым, то их стремление к формированию полноценных организаций с другими покорителями падших ангелов вызывает у демонов настоящий страх. В средневековой Европе действуют по меньшей мере две крупные фракции, сосредоточенные на поиске, подчинении и последующем устранении демонов.

Пожалуй, самой известной из них можно назвать Красный круг - оккультное общество, действующее под эгидой торговой гильдии. Основной костяк Красного круга составляют простые торговцы, которые спонсируют поиск демонов взамен на возможность пользоваться их услугами в дальнейшем. Следующий, уже не столько многочисленный класс оккультистов составляют так называемые "помощники" - шпионы и убийцы, устраняющие людей, слишком пристально следящих за деятельностью Красного круга.

Наконец, самыми ценными представителями организации служат *венефикти* – истинные дьяволисты, занимающиеся подчинением демонов и их устранением в случае неожиданных затруднений.

Ещё одной крупномасштабной организацией считается Волёр д’Энфер (Адские воры): воровская гильдия французского происхождения, практически лишённая колдовских способностей (в отличие от Красного круга, в котором время от времени попадаются подлинные знатоки мистицизма). Организация начала действовать в двенадцатом веке, когда анжуйский священник, втайне способствовавший местной воровской гильдии, попытался перевести текст из украденного фолианта и по случайности вызвал демона, заодно подчинив его своей воле.

Демонология

Не все смертные изучают колдовские искусства в попытке подчинить демонов. Некоторые пытаются больше узнать о небесной иерархии, другие испытывают к демонологии научное любопытство, а третьи и вовсе стараются понять, какие ритуалы не нужно проводить ни при каких обстоятельствах. Терминологически таких людей называют общим определением "демонологи", хотя большинство падших ангелов хорошо понимают, что эти смертные находятся на границе превращения в полноценных дьяволистов.

По иронии судьбы, иногда демонам приходится самим браться за изучение демонологии, чтобы объяснить своим слугам, как можно призвать их назад из Бездны, как защититься от других демонов или как освободить своих повелителей, если те окажутся в руках дьяволистов.

Глава третья:
Адское воинство

Создание персонажа для **Devil's Due** предполагает совершение тех же шагов, которые вы делали при создании протагонистов для **Dark Ages: Vampire** - разумеется, с чередой важных ремарок.

• Прежде всего, придумайте имя своего персонажа. Если вы играете за демона, придумайте и его **Небесное имя** (которое он, вероятнее всего, постарается никому не раскрыть).

• Определитесь с **Натурой**, **Маской** и **Грехом** своего персонажа. Будучи новым элементом игромеханики, Грех будет описан далее в этой главе.

• Если вы выступаете в роли смертного, распределите 6, 4 и 3 очка между Физическими, Ментальными и Социальными Атрибутами (приоритеты вы, как всегда, выбираете сами). Не забудьте, что по одному уровню Атрибутов вы получаете бесплатно. Если вы играете за демона, добавьте седьмое очко в первичную категорию и пятое – во вторичную.

• Если вы играете за человека, распределите 11, 7 и 4 очка между **Талантами**, **Навыками** и **Познаниями**. Демоны получают несколько добавочных пунктов: они распределяют 13, 9 и 5 уровней.

Ни одна Способность на этом этапе не должна превышать трёх пунктов.

• Распределите 5 очков между **Дополнениями**.

• Если вы играете за человека, ещё 7 очков распределите между **Совестью**, **Самоконтролем** и **Смелостью**. Не забудьте о бесплатном первом уровне в каждой из этих характеристик.

• Запишите базовую **Решительность**. Демоны, прошедшие Ритуал рассечённой души, получают 3 уровня. Другие падшие ангелы получают 5. Рабы начинают лишь с 1 уровнем Решительности, а дьяволисты и прочие смертные не получают этой характеристики вообще. Вы начинаете игру с полным запасом Решительности.

• Демоны получают 5 уровней **Воли**. Смертные персонажи начинают с 4 уровня. Временный запас Воли в начале игры равен максимальному значению.

• Запишите изначальный уровень **Муки**. Рабы могут обладать всего лишь первым уровнем этой характеристики, демоны – абсолютно любым. С другой стороны, на 10 уровне Муки демоны практически не подходят для игры (поскольку вскоре после начала истории они неизбежно окажутся в Преисподней), а потому *скорее всего* вам следует начать игру за персонажа, прошедшего Ритуал рассечённой души. Этот ритуал сокращает Муку демона на несколько уровней: хорошей стартовой цифрой будет 3.

Начальный уровень *временной* Муки может быть любым. Если вы всё же играете за демона, обладающего 10 уровнем постоянной Муки, вы получаете нулевой запас *временной*. На других постоянных уровнях Муки вы получаете от 1 до 9 очков временной: обговорите этот момент с Рассказчиком.

• Демоны и рабы могут получить любое количество **Печатей**, не превышающее пятикратного значения их Воли. Рабы могут дополнить Печати **Сделками**, однако суммарное количество Печатей *и* Сделок не должно превышать всё того же значения *Воли x5*.

• Умножьте постоянную Муку на 10 + добавьте к ней временный уровень Муки + прибавьте все Печати и Сделки. Демоны и рабы могут обладать суммарным числом **Аркан**, не превышающим этого числа.

• Распределите 15 **свободных очков**, если вы выступаете в роли демона, или 21, если вы играете за человека.

Свободные очки

- Атрибуты: 5 очков за уровень
- Способности: 2 очка за уровень
- Специализации (не больше трёх на одну Способность): 1 очко за каждую
- Дополнения: 1 за уровень
- Добродетели*: 2 за уровень
- Решительность**: 5 за уровень
- Воля: 1 за уровень

* Добродетели могут приобретать только смертные.

** Решительностью обладают только рабы и демоны.

Добродетели

Несмотря на связь с демонами, смертные рабы остаются живыми, мыслящими людьми. Они обладают теми же Добродетелями, что и простые смертные или вампиры. Подробнее эти характеристики описаны на стр. 158–160 книги **Dark Ages: Vampire**.

Демоны не обладают Добродетелями, однако если вам по каким-либо причинам необходимо вычислить уровень этих характеристик, считайте, что демоны обладают нулевой Совестью, их Смелость равна постоянному уровню Воли (не выше 5), а их Самоконтроль и Убеждённость равны постоянной Решительности.

Решительность

Подобно обычной Воле, Решительность отражает общую целеустремлённость демона или инферналиста, но с одним важным дополнением: эта характеристика показывает, насколько сильно персонаж верит в своё право на изменение мира. Демон, обладающий высокой Решительностью, не только верит, но и буквально *знает*, что мир должен быть таким, каким захочет его увидеть он – личный враг Господа. Потеряв хотя бы несколько пунктов Решительности, демон начинает сомневаться в своих правах на крупномасштабной изменение реальности. Наконец, большинство смертных рабов обладают всего одним-двумя пунктами этой характеристики, что демонстрирует слабость их веры в свои права на господство над миром.

Уровень Решительности не должен превышать значения постоянной Воли протагониста.

Мука

В каком-то смысле Муку можно назвать зеркальным отражением Человечности, известной игрокам по сеттингу **Dark Ages: Vampire**. Чем выше эта характеристика, тем большую ярость испытывает персонаж по отношению к Богу и тем более он мнит себя истинным владыкой вселенной. И напротив, чем она ниже, тем больше демон задаётся нравственными вопросами и ассоциирует себя с ангелами, в число которых некогда входил и он сам.

Печати и Сделки

Печатями называются изменения, которые вносит в тело, разум и саму сущность протагониста связь с Преисподней. Игрок может приобретать Печати в качестве компенсации за развитие Аркан. Чем больше Печатей он выбирает, тем больше "ячеек" освобождается под Арканы. Примеры Печатей будут приведены далее в этой главе, однако в целом считайте Печатью любую отрицательную характеристику, отражающую искажение личности персонажа. Возможно, вместо обычной еды он должен питаться кровью или насекомыми. Или, возможно, животные разбегаются в стороны при его появлении. Или на персонаже лежит проклятие, сущность которого игрок должен обговорить с Рассказчиком ещё до начала игры.

Сделки доступны для приобретения только смертным рабам. Суммарное число Печатей и Сделок не должно превышать пятикратного значения Воли протагониста.

Арканы

Демонические силы протагонистов - Арканы - отличаются от большинства характеристик в том отношении, что игрок не должен приобретать их за очки опыта. Вместо этого персонаж может обладать любым количеством Аркан, суммарный уровень которых не превышает следующей формулы: постоянная Мука x10 + временная Мука + суммарное число Печатей и Сделок.

Древние

Приведённые здесь правила подразумевают, что протагонисты совсем недавно покинули свои адские камеры. Вероятно, они провели на земле не больше десяти лет - а кто-то мог вырваться из Преисподней буквально вчера.

Если вы хотите сыграть за демона, который провёл в мире смертных больше нескольких лет, считайте, что приблизительно за каждое десятилетие после первого демон повышает свою постоянную Муку на единицу, но получает 10 свободных очков на перераспределение в начале игры.

Например, демон, вырвавшийся из Бездны полвека назад, сразу повысит Муку на +4 уровня, но взамен получит 55 свободных очков вместо обычных пятнадцати.

Грехи

Сама мысль о том, что кто-то из демонов может не питать склонности сразу ко всем смертным грехам, кажется смехотворной. И это полностью соответствует действительности: каждый демон с радостью погружается в пучины любых пороков и тёмных страстей. Тем не менее, во время пребывания в своей адской камере каждый демон спасался мыслями о тех грехах, которые приносили ему наибольшее наслаждение.

Один грезил тем, что в один день он доберётся до Господа и растерзает Его небесное тело своими руками. Другой мечтал об изысканных яствах или напитках, оставшихся на земле, которую он помогал сотворить своими руками. Третий цеплялся за чувство своей уязвлённой гордости, ожидая, что Бог осознает свою ошибку.

Так или иначе, каждый из демонов отличается склонностью к одному *греховному архетипу*, который может и даже должен включать в себя целый комплекс страстей и пороков. Никто не ожидает, что демон Гордыни не станет обрушивать на служителей Бога свой Гнев или что любитель Чревоугодия перестанет ценить удовольствия Похоти. Тем не менее, каждый из падших ангелов помнит, какие мысли помогли ему сохранить рассудок. Этот комплекс затаённых желаний и становится Грехом демона (или его раба).

• **Гордыня** по праву считается первым грехом, поскольку именно она подтолкнула Адама и Еву к восстанию против Господа. Горделивые демоны и инферналисты борются за возвышение над окружающими, готовые принять любые муки, только бы не смиряться со своей текущей жизнью. Цветовая символика связывает Гордыню с царственным, аристократическим пурпуром.

• **Зависть** подначивает людей и демонов к поиску тех благ, которые по праву достались другим. Завистливый индивид не способен радоваться чужому успеху: ему нужно видеть, как окружающие лишаются своих благ, в то время как он их приобретает (желательно за счёт бывших владельцев). Цветом Зависти считается ядовито-желчный зелёный.

• **Чревоугодием** называется стремление к поглощению пищи, напитков и других ценных ресурсов *ради самого поглощения*. Никто не станет осуждать человека, который ищет еды, поскольку страдает от жажды и голода. Строго говоря, такой человек и не страдает Чревоугодием. Грехом этот поиск становится тогда, когда человек хочет насладиться самим мгновением потребления. Помимо еды и воды чревоугодник может искать и других наслаждений, которые приносит бесцельное, исступлённое поглощение. Цветом Чревоугодия считается огненно-оранжевый.

• **Похоть** обычно связывают с сексуальным желанием, хотя теологи часто трактуют её в куда более широком смысле, связывая её с любыми поисками излишеств в противовес умению довольствоваться малым. Похотливый индивид не интересуется личностью и душой своего партнёра: он хочет лишь самого момента экстаза вне зависимости от того, как он его достиг. Со временем он начинает предаваться всё более и более извращённым страстям, неспособный обрести иллюзию счастья при более слабых стимулах. Цветовая символика связывает Похоть с вызывающе-красными тонами.

• **Гнев** следует отличать от желания справедливости. Там, где человек, жаждущий правосудия, действует рационально и аргументирует свою позицию, гневная личность просто пытается выплеснуть свою раздражение и иррациональные муки на окружающих. Человек, впавший в состояние истинного Гнева, больше не различает друзей и врагов. Он наслаждает самим мгновением ярости и вымещения боли. Неудивительно, что цветовая символика связывает этот Грех с кроваво-чёрным.

• **Жадность** напоминает Чревоугодие в том отношении, что она искажает сам смысл накопления ценностей. Жадному человеку безразлично, что у него есть: его беспокоит лишь то, чего у него ещё нет. Он постоянно хочет получить больше. Даже самое колоссальное вознаграждение кажется ему недостаточным. В сущности, ему даже не важно, какими

благами он *уже* располагает: он целиком поглощён стремлением к новым ценностям. Демоны связывают этот Грех с цветом полированного золота.

• **Лень** выражается в небрежности, апатии, а порой и отчаянии. Ленивый индивид избегает любых трудностей. Ему не нужны достойные свершения или ценные вещи: он просто хочет ничего не делать. Когда жизнь всё-таки заставляет его прибегнуть к каким-либо мерам, он выбирает самый удобный маршрут, даже если он нарушает любые этические (а порой и юридические) законы. Цветом Лени традиционно считается грязно-коричневый.

Новые Способности

Любые Способности, перечисленные в **Dark Ages: Vampire**, доступны и демонам, и их рабам. В дополнение к ним демоны и инферналисты могут развивать три следующие Способности, связанные с тяготами их мрачной жизни. С позволения Рассказчика эти Способности могут осваивать и другие персонажи наподобие магов или вампиров.

Бдительность

Эта Способность отражает своего рода “шестое чувство”, которым демонов наделяет их древнее происхождение. Всякий раз, когда демон оказывается поблизости от сверхъестественной аномалии, игрок может пройти проверку Бдительности, чтобы вовремя это заметить. В качестве альтернативного варианта Рассказчик может проходить эти проверки сам, не открывая игроку результатов броска.

Пытки

Близкое знакомство с адскими муками (и характеристикой *Мука*) делает падших ангелов настоящими мастерами в области причинения боли. Каждые полчаса пытки жертва получает от 1 до 3 уровней любого урона, который с точки зрения здравого смысла должны причинять те или иные инструменты допроса. Равным образом, каждые полчаса жертва проходит проверку Воли со сложностью, равной 5 + уровню этой Способности. Например, если демон владеет 4 уровнем Пыток, жертва будет делать бросок со сложностью 9.

В случае провала жертва начинает говорить - и хотя теоретически она может попробовать обмануть дознавателя, Рассказчик вправе назначить дополнительные проверки с высокой сложностью для того, чтобы удостовериться, что персонаж действительно может лгать после нескольких часов ужасающих мук.

Демонология

Персонаж, развивающий эту Способность вместо того, чтобы ограничиться Специализацией *Демонология* на Теологии или Оккультизме, получает реальные представления о законах Бездны. Он знает имена демонов, техники ритуалов изгнания и призыва, слабые точки демонов и другие ценные сведения, позволяющие отделять народные поверья от настоящей инфернальной науки.

Новые Дополнения

Культ

Культ наделяет демона группой служителей, готовых выполнять практически (а иногда и буквально) любые его поручения.

На • уровне культ представлен всего 3-5 фанатичными последователями и ещё 5-6 близкими союзниками. Благодаря их вере демон восстанавливает по очку Решительности в определённый момент суток (например, на закате или в полночь - определите этот момент в начале игры).

На •• уровне персонаж расширяет культ до 10-15 настоящий фанатиков и 20-30 союзников. Теперь демон восполняет по очку Решительности раз в 12 часов (например, на закате и рассвете или в полночь и в полдень).

Уровень ••• наделяет демона 30-50 фанатиками и приблизительно 100 менее преданными союзниками. Как правило, такой культ разбит на ячейки, действующие в разных городах или заведениях. Демон восстанавливает Решительность каждые 8 часов.

На •••• уровне демон может похвастаться 80-100 фанатиками и 300 союзниками. Он восстанавливает по очку Решительности раз в 6 часов.

••••• уровень повышает численность настоящих фанатиков до 150-200, а простых союзников – до 500. Решительность восстанавливается каждые 4 часа.

Начиная с седьмого уровня Муки, демон требует от своих последователей всё более явных проявлений веры. В чём бы это ни выражалось (молитвах, жертвах, совершении преступлений), демон начинает восстанавливать Решительность *реже* – как если бы его Культ утратил по -1 уровню за каждое очко Муки выше 6. В конце концов, культу требуется подготовка для выполнения церемоний, ритуальных самоубийств и других сложных задач.

Кроме того, демон может вложить до трёх пунктов в *секретность* своего культа, что повышает сложность любых попыток проникнуть в культ или заметить его деятельность в городе на соответствующее количество пунктов.

Главенство

Эта характеристика отражает статус протагониста среди других демонов.

На • уровне его Небесное имя знакомо большинству демонов, но без какого-либо контекста. Они просто помнят, что когда на Небесах разразилась война, он примкнул к ним, а не раболепным ангелам. Если эту характеристику приобретает смертный, на • уровне он служит хозяину, которое не хотели бы разозлить другие демоны или рабы.

•• уровень гарантирует, что другие демоны помнят, какую роль вы играли в Небесной войне. Если вы приобретаете эту характеристику для смертного персонажа, он возглавляет культ демона.

На ••• уровне протагонистов известен как один из лидеров, объединивших под своим крылом других падших ангелов. Рабы, обладающие этим уровнем Главенства, служат могущественным демонам уже долгие десятилетия. Падшие ангелы, только-только призванные из Ада, могут даже относиться к таким людям как к равным.

Обладание •••• уровнем этой характеристики означает, что ваш персонаж помогал Господу сотворить мир в его самой первоначальной форме. Рабы, достигающие такого уровня Главенства, сами считаются полудемонами и известны большинству падших ангелов.

••••• уровень означает, что в начале было слово – а сразу после него Господь назвал ваше имя. Вы лично помогали Люциферу разжечь войну с ненавистным Создателем. Рабы, обладающие таким уровнем Главенства, служат эрцгерцогам и древнейшим из фундаментальных демонов.

Ритуалы

Каждый уровень этой характеристики позволяет протагонисту узнать ритуал, вызывающий на землю *или* подчиняющий его воле одного конкретного демона.

Рабы

По умолчанию, каждый уровень этой характеристики наделяет демона одним ценным рабом, хотя с позволения Рассказчика игрок, обладающий сразу множеством уровней этого Дополнения, может создать всего одного-двух действительно преданных и могущественных рабов. Например, вместо пяти фанатично преданных слуг персонаж, обладающий пятым уровнем Рабов, может подчинить своей воле одного смертного, способного повлиять на судьбу всей Европы.

Решительность

Как уже говорилось, Решительность отражает верну демона в своё право изменять облик мира. Кроме того, она показывает, насколько демону удаётся жить со своей Мукой. Подобно Воле, Решительность обладает как временным, так и постоянным значением. Демон (или раб), полностью израсходовавший временный запас Решительности, перестаёт верить в себя. Любые проверки дегенерации проходят в его случае со сложностью +1.

Как правило, демоны и рабы тратят Решительность при обращении к определённым Арканам, хотя иногда Рассказчик может потребовать вложения Решительности и для совершения других мистических действий.

Для восполнения Решительности демоны и их рабы прибегают к трём следующим методам:

• **Арканы:** Некоторые Арканы позволяют демону восстановить один или несколько пунктов Решительности.

• **Культ:** Как говорилось несколькими абзацами выше, каждый уровень Культа сокращает время восстановления Решительности.

• **Отдых:** Будучи любимыми творениями Создателя, смертные – и только смертные – восстанавливают по очку Решительности на каждом рассвете.

Мука

Мука показывает, как низко пал демон. На первых уровнях этой характеристики демон всё ещё напоминает ангелы, которым он некогда был. Он может задаваться вопросами о возможности искупления и относиться к деяниям своих товарищей с ужасом и отвращением. Чем выше становится уровень Муки, тем больше демон принимает себя как врага Создателя.

Мука обладает как временным, так и постоянным значением. Как только временное значение достигает 10 пункта, оно полностью обнуляется, однако постоянный уровень Муки вырастает на +1 пункт.

Повышение Муки

Всякий раз, когда раб или демон, вселившийся в человека, проходит проверку нравственной дегенерации, он рискует повысить временное значение Муки. В случае с демонами проверка дегенерации предполагает бросок на Решительность со сложностью 8, в случае с людьми - бросок на Совесть со сложностью 6. В случае провала Мука протагониста вырастает на один временный пункт.

В целях определения грехов смертные рабы "повышают" постоянное значение Муки на +2 уровня (что позволяет им реже проходить проверки дегенерации).

Грехи демонов и инферналистов

Постоянная Мука	Грех
10	Никакое действие, даже самое низкое, страшное и омерзительное, не считается на этом уровне грехом. Проверка дегенерации не требуется.
9	Намеренное причинение вреда разумным существам (включая пытки и убийства).
8	Запланированное причинение вреда (вроде убийства из мести, совершённого по давно составленному плану).
7	Убийство в состоянии аффекта или уничтожение ценных предметов (вроде святынь).
6	Намеренное причинение боли или страданий (но не убийство)
5	Случайное, безотчётное причинение боли. Предательство.
4	Нарушение клятвы. Уничтожение чужой собственности без явных причин.
3	Причинение боли смертному *не в порядке самообороны*.
2	Потакание своему Греху.
1	Потакание любому Греху. Отсутствие малейших попыток помешать другим совершать преступления.

Понижение Муки

Если демон или инферналист совершает искренний, добродетельный или самоотверженный поступок, Рассказчик может позволить ему вложить очко опыта, чтобы понизить временное значение Муки на единицу. Если у персонажа и так нет временной Муки, он понижает постоянное значение этой характеристики на один уровень, но получает сразу девять очков временной Муки.

Учтите, что понижение Муки может лишить персонажа доступа к определённым Арканам, поскольку суммарный уровень Аркан не должен превышать постоянной Муки x10 + временной Муки + суммарного числа Печатей и Сделок.

Влияние Муки

• **Порочная аура:** Всякий, кто внимательно наблюдает за демоном или инферналистом, может пройти проверку Восприятия + Эмпатии со сложностью, равной 12 – его временной Муке. В случае успеха наблюдатель понимает, какой Грех отравляет душу протагониста. Кроме того, Рассказчику следует модифицировать сложность проверок в зависимости от Греха демона или раба. Например, демону Похоти легче соблазнять окружающих, но труднее находить общий язык с честными и дисциплинированными людьми. В целом такой модификатор зависит от постоянного значения Муки:

Мука	**Модификатор**
1–2	отсутствует
3–5	+1/–1
6–8	+2/–2
8–10	+3/–3

• **Разъедание:** Хотя многие люди считают, будто Священное Писание преувеличивает, утверждая, что зло разъедает грешников изнутри, в случае с демонами и их рабами это заявление носит совершенно буквальный характер. Если демон или инферналист обладает постоянным значением Муки, превышающим его Решительность, с каждым восходом солнца он получает *непоглощаемый* летальный урон, равный разнице между этими характеристиками. Персонаж не может избавиться от этого урона, пока его постоянная Мука не вернётся до уровня, равного или уступающего Решительности.

• **Зависимость от Греха:** Схожим образом, если постоянная Мука превышает постоянное значение Воли, персонаж должен проходить проверки Решительности (в случае с демонами) или Самоконтроля (в случае с инферналистами), чтобы удержаться от утоления своего Греха в самое ближайшее время. Сложность равна самой постоянной Муке. Провал заставляет протагониста реализовать свои тайные страсти здесь и сейчас. Полный провал требует проверки дегенерации.

• **Знание Аркан:** Как уже говорилось, демоны и инферналисты не могут обладать суммарным уровнем Аркан, превышающим постоянную Муку x10 + временную Муку + суммарное число Печатей и Сделок.

• **Память:** Одно из самых неочевидных преимуществ низкой Муки выражается в том, что чем меньше значение этой характеристики, тем меньше демона терзают воспоминания о Преисподней. Если герой пытается вспомнить что-нибудь о своём пребывании в Бездне или участии в Небесной войне, он должен пройти проверку своей постоянной Муки со сложностью, зависящей от конкретных воспоминаний. Например, попытка вспомнить войну с Творцом повышает сложность до 8. Попытка вспомнить других демонов требует проверок Муки со сложностью 10 – Главенство этих падших ангелов. Само собой, этот эффект недоступен смертным рабам.

• **Страх истинной веры:** Если демон находится на священной земле или касается благословлённого предмета, каждый раунд он получает по очку аггравированного урона за каждый уровень этого предмета или земли. Демоны могут поглощать этот урон проверками Решительности со сложностью, равной постоянному значению Муки.

Смертные рабы получают тупой урон вместо аггравированного.

Персонажи, страдающие всего от одного уровня Муки, неуязвимы к этому эффекту.

Даже если персонаж не получает урона, он должен пройти проверку Смелости или Решительности (в случае с людьми и демонами соответственно), чтобы не убежать от

святыни прочь. Сложность проверки равна постоянной Муке. Каждый успех позволяет преодолеть страх на один раунд.

Достоинства и Недостатки

Независимый дьяволист

(Достоинство •• или •••• уровня; доступно только рабам)

Второй уровень этого Достоинства означает, что хозяин протагониста был изгнан в Бездну или попросту потерял интерес в своём прежнем слуге. Четвёртый уровень гарантирует, что хозяин не вернётся уже никогда. Обратите внимание, что отсутствие хозяина может стать проблемой для раба, желающего приобрести новые Арканы, поскольку для этого ему придётся заключить сделку с другим падшим ангелом.

Любимый слуга

(Достоинство ••• уровня; доступно только рабам)

Для приобретения этого Достоинства персонаж должен обладать хотя бы одни уровнем Наставника в лице демона. Хозяин никогда не станет причинять боли такому слуге и, возможно, даже придёт к нему на помощь в случае реальной угрозы его благополучию.

Наглый дьяволист

(Недостаток •• уровня; доступен только демонам)

Вашего демона вызвал из Ада наглый и самоуверенный оккультист. К несчастью для него, вы захватили его тело. К несчастью для вас, о деятельности этого дьяволиста знают инквизиторы, которые теперь идут по вашему следу.

Вне времени

(Недостаток ••• уровня; доступен только демонам)

Вы давно перестали следить за развитием человеческой цивилизации. Вы не знаете, какой сейчас год, не способны говорить на местном языке и не имеете ни малейшего представления о здешней культуре.

Жестокий хозяин

(Недостаток •• или ••••• уровня; доступен только рабам)

Хозяин вашего персонажа отличается невероятной жестокостью. На втором уровне этого Недостатка он презирает всех своих слуг, но не питает ненависти лично к вашему персонажу. На пятом уровне он лично заинтересован в том, чтобы причинить нелюбимому слуге как можно больше страданий.

Известное имя

(Достоинство • уровня *или* Недостаток •, ••• или ••••• уровня; характеристика доступна только демонам)

Ваше Небесное имя записано на табличке или упомянуто в фолианте, который находится во владении потенциальных врагов. Если вы приобретаете эту характеристику в качестве Недостатка • уровня, враг ещё не успел осознать, что это имя принадлежит вам. На ••• уровне враг уже успел провести кое-какие параллели, однако ещё не принялся за составление ритуала призвания или подчинения. На ••••• уровне враг прекрасно знает, что вы в его власти - и планирует этим воспользоваться.

И напротив, если вы приобретаете эту характеристику в качестве Достоинства, ваше имя оказывается в ведении союзников, которые вполне могут вызволить вас из Преисподней, если что-то пойдёт не так.

Непорочный

(Достоинство ••••• уровня; доступно только рабам)

Ваш персонаж заключил сделку с демоном из наилучших побуждений. Он начинает игру без постоянной Муки, хотя и может со временем получить её, если будет совершать грехи, перечисленные в таблице Муки несколькими абзацами выше.

Раскаяние

(Достоинство ••••• •• уровня; доступно только демонам)

Ваш демон искреннее жалеет о своей ошибке и хочет служить Творцу вместо того, чтобы бороться с ним. Он начинает с 1 или 2 уровнем Муки (по выбору игрока) и проходит любые проверки дегенерации с пониженной сложностью -2. Более того, он получает по очку Решительности всякий раз, когда совершает добродетельные поступки, которые и пристали истинным ангелам.

Персонаж утрачивает это Достоинство, если приобретает Культ, создаёт рабов или повышает Муку хотя бы до ••• уровня.

Если игрок хочет приобрести это Достоинство в ходе игры, он должен вложить 15 очков опыта и отыграть становление на путь света.

Сильная жертва

(Недостаток •••• уровня; доступен только демонам)

Разум смертного, в тело которого вы вселились, всё ещё продолжает бороться за контроль над своими действиями. Всякий раз, когда вы пытаетесь совершить поступок, который никогда бы не совершила жертва, Рассказчик может потребовать от вас проверки Решительности со сложностью 8. В случае провала вы не можете совершить этот поступок в течение сцены. Вы можете намеренно понизить сложность проверки до 6, чтобы заставить разум жертвы умолкнуть, однако это провоцирует отдельный бросок на дегенерацию.

Опыт
и изменение характеристик

Демоны и инферналисты повышают характеристики по правилам, описанным на стр. 166 книги **Dark Ages: Vampire** (с очевидными ограничениями: например, демоны не идут по Дорогам нравственности и не могут осваивать Дисциплины Сородичей).

Кроме того, демонические персонажи могут развивать свои уникальные характеристики по следующим правилам:

• **Решительность:** Текущий уровень x5 в случае с демонами и текущий уровень x7 в случае с рабами.

• **Мука:** Если персонаж совершает добродетельный поступок, Рассказчик может позволить ему вложить очко опыта, чтобы понизить временную Муку на один уровень или превратить уровень постоянной Муки в девять временных очков этой характеристики.

• **Печати:** При желании персонаж может получить новую Печать (или усилить старую), потратив на это полное действие. В этом случае его временная Мука понижается на количество пунктов, равное уровню Печати. Если это понижает временную Муку до нуля, постоянный уровень Муки падает на единицу, а временная получает значение 10 – уровень Печати.

• **Арканы:** Для приобретения новых Аркан демонам достаточно просто потратить один полный раунд, чтобы "вспомнить" их из своей предыдущей, ангельской жизни. В начале следующего раунда у персонажей будет и любое количество новых Аркан – до тех пор, пока они вписываются в формулу *постоянная Мука x10 + временная Мука + суммарное число Печатей и Сделок*. Кроме того, демон должен потратить по одному очку временной Решительности за каждый уровень новой Арканы.

Замена одной Арканы на другую также возможна, однако за каждый уровень новой Арканы демон должен отдать по одному очку опыта.

Рабы не способны развивать Арканы сами по себе: они получают их только от демонов. Для того, чтобы наделить раба новой Арканой, демон должен коснуться его и потратить по очку Решительности за каждый уровень новой или усиленной Арканы. Обязательным условием остаётся то, что раб должен принимать эти силы по доброй воле.

Взросление

Демоны не получают очки взросления за время пребывания в Бездне, поскольку каждое мгновение адских мучений заставляло их тратить всю свою волю на то, чтобы не сойти с ума. Тем не менее, демоны могут получать очки взросления по тем же правилам, которые описаны в книге **Dark Ages: Vampire**. Разумеется, существуют и некоторые дополнения:

• **Решительность:** 10 очков за каждый уровень. Помните, что Решительность не должна превышать значение Воли.

• **Мука:** С позволения Рассказчика игрок может потратить по два очка взросления за понижение временной Муки на один пункт. Вместе с тем, за каждое столетие, прошедшее между играми, Рассказчик должен потребовать от игрока по одной проверке дегенерации. Провал такой проверки наделяет демона очком *постоянной* Муки.

• **Арканы и Печати:** Эти характеристики могут приобретаться в любом объёме по усмотрению игрока - разумеется, в пределах границ, описанных ранее в этой книге.

Покорение демонов

Создание ритуала, вызывающего демона из Бездны и подчиняющего его воле смертного, требует знания Небесного имени демона. Сама проработка (не проведение!) ритуала требует продолжительной проверки Интеллекта + Оккультизма или Демонологии, где каждый бросок отражает неделю исследований. Всего персонаж должен набрать сумму успехов, равную Муке + Решительности падшего ангела. Сложность проверки обычно равна 8 при использовании Демонологии и 10 при использовании Оккультизма, хотя знание Греха, Натуры и других личностных характеристик демона понижает сложность на единицу.

В случае полного провала дьяволисту приходится начинать всё с начала. Если вторая попытка создания ритуала тоже оканчивается полным провалом, дьяволист придумывает другой ритуал, однако считает, что тот предназначен для вызова или подчинения демона.

Само проведение ритуала требует проверок Сообразительности + Оккультизма или Демонологии за каждый час призвания или каждую минуту подчинения демона. Сложность проверок равна Решительности падшего ангела или Решительности +2, если вместо Демонологии дьяволист полагается на простой Оккультизм.

Если дьяволист знает истинное имя демона, сложность падает на -3 пункта. Кроме того, каждые 10 союзных ритуалистов, помогающих дьяволисту, понижают сложность ещё на -1.

Если дьяволисту удаётся набрать сумму успехов, равную Решительности демона, он вызволяет падшего ангела из Преисподней или подчиняет его своей воле. Полные провалы или последовательность из нескольких провалов подряд тоже могут может приводить к интересным эффектам вроде призвания демона, который попросту не поддаётся подчинению.

В случае успешного подчинения ритуалист гарантирует, что демон будет обязан исполнять его волю в течение одного дня, хотя падший ангел может намеренно истолковывать приказы дьяволиста в превратном ключе. Примечательнее всего того, что дьяволист не чувствует, когда закончится действие ритуала. Он знает, что демон должен подчиняться ему ровно сутки, а потому должен попытаться провести ритуал подчинения снова ещё до истечения 24-часового срока, однако если он забудет это сделать, никакая магическая сила не станет напоминать ему об угрозе его жизни, разуму и душе.

Арканы

Арканами называются силы, которыми демоны обладают ещё от зари времён. Именно Арканы помогали ангелам сотворить мир ещё до их падения. С игромеханической точки зрения Арканы легче всего сравнить с Достоинствами: они обладают конкретным значением, которое может варьироваться между одним и несколькими пунктами.

Арканы, помеченные значком *, доступны лишь демонам, а редкие Арканы, отмеченные двумя звёздочками (**), доступны только рабам. Это не означает, что рабы обладают силами, которыми Господь не наделял даже ангелов: просто некоторые силы работают в случае со смертными немного иначе, чем в случае с демонами.

Некоторые способности обладают различной стоимостью для демонов и рабов. Например, как будет видно уже из первого примера, демоны получают Апокалиптический облик *бесплатно* (за 0 очков), а рабы – за 1 пункт Аркан.

Врождённые Арканы

Следующие четырнадцать способностей демоны получают *бесплатно*.

• **Апокалиптический облик (0+/1+):** Эта способность позволяет демону принимать своё истинное, ангельское обличье. Чем ниже Мука протагониста, тем больше он похож на истинного слугу Господа. Чем она выше, тем более очевидной становится глубоко порочная природа демона.

Хотя протагонисты и получают эту способность бесплатно, они могут усилить её, вкладывая в них три доступных очка Аркан. Каждые три таких очка наделяют демона *четырьмя* другими Арканами, которые он может использовать только в Апокалиптическом облике.

Для перехода в Апокалиптический облик демон должен либо вложить пункт Решительности, либо пройти проверку этой характеристики со сложностью 6. Трата очка Решительности позволяет оставаться в Апокалиптическом облике до окончания сцены. Проверка даёт падшему ангелу только по одному раунду за успех.

Фундаментальные демоны могут переходить в Апокалиптический облик, вкладывая по очку Решительности или Воли за раунд. Даже при этом они не могут отходить от места своего заточения больше, чем на несколько ярдов (точное расстояние равно Решительности x5).

При сравнительно низкой Муке Рассказчик может наделить демона пониженной сложностью Социальных проверок (как правило, -1) при общении со смертными, считающими демона Божьим посланником. При более высокой Муке демон получает аналогичный бонус к Запугиванию, но не другим Социальным проверкам.

Рабы могут принимать только базовый (бесплатный) Апокалиптический облик, вкладывая в это по одному очку Решительности за сцену.

• **Поглощение души (0*):** Когда демон тем или иным образом переходит в нематериальное состояние, он может стать жертвой другого падшего ангела. Нападающий в этом случае также должен пребывать в нематериальном состоянии или хотя бы Апокалиптическом облике. Для атаки нападающий должен коснуться жертвы, вложив очко Решительности и пройдя проверку своей постоянной Муки со сложностью 6 против Решительности или Муки жертвы (в зависимости от того, что *выше*; сложность также равна 6).

В случае поражения нападающий утрачивает всю Решительность и получает очко временной Муки. В случае успеха он уничтожает жертвы и целиком восстанавливает весь запас Решительности. Кроме того, он делает бросок на Решительность поверженного демона (со сложностью 6). Каждый успех наделяет его пятью очками, которые можно перераспределить между Атрибутами, Волей и Способностями. Десять таких очков (то есть два успеха) можно вложить в повышение постоянной Решительности на +1 уровень.

Разумеется, подобный акт не может не сказывать на Муке самого демона. Сделайте бросок на его постоянную Муку со сложностью 6: каждый успех повышает её ещё на +1 уровень.

• **Божественный потенциал (0*):** Если Решительность демона превышает 5 уровней, он может развивать любые характеристики до соответствующего уровня. Например, демон. обладающий седьмым уровнем Решительности, может обладать Восприятием и Запугиванием 7.

• **Порабощение (0*):** Коснувшись смертного и вложив очко Решительности, демон может передать ему любые Арканы, которыми он обладает сам. Смертный теряет очко постоянной Воли, но получает по уровню постоянной Решительности и Муки. Суммарное число Аркан не должно превышать классической формулы: постоянная Мука x10 + временная Мука + суммарное число Печатей и Сделок.

Полное освобождение раба от любых Сделок и обязательств требует от демона вложения одного пункта Решительности – а также редкой человечности.

• **Стойкое тело (0/3):** В человеческом и Апокалиптическом облике демон блокирует тупой и летальный урон в размере своей Решительности. Ему не нужно проходить никаких проверок: урон блокируется автоматически.

• **Бессмертный дух (0*):** Если демон лишается человеческого тела или другого сосуда, в который он мог бы заключить свою душу, он переходит в нематериальное состояние, в котором сохраняет все характеристики кроме Здоровья. Каждые два очка тупого урона или каждое очко летального и аггравированного забирают у него по очку Воли. Лишившись всей Воли, демон возвращается в Преисподнюю. В качестве последней попытки остаться на земле демон должен немедленно начать поиски подходящего сосуда, делая по броску на Решительность каждый раунд (со сложностью, равной постоянной Муке +2).

Заметить демона в нематериальном состоянии может лишь наблюдатель, прошедший проверку Восприятия + Бдительности со сложностью 8.

• **Нерушимая душа (0/7):** Демон не подвержен одержимости и другим попыткам вытеснить его душу из тела. Кроме того, до тех пор пока он обладает хотя бы очком временной Решительности, он неуязвим к сверхъестественным силам, влияющим на сознание.

• **Воззвание к имени (0*):** Всякий раз, когда кто-нибудь произносит Небесное имя демона, он автоматически это чувствует. Если он пройдёт проверку Решительности, то увидит говорящего и его ближайшее окружение. Если говорящим оказывается другой демон, каждый успех, полученный при проверке Решительности, позволяет демонам вступить в телепатический контакт на один раунд.

• **Чувство модели (0/6):** Демоны автоматически засекают использование мистических сил в пределах нескольких миль, точное число которых равно их постоянной Решительности.

• **Полный иммунитет (0/6):** Демоны не могут заболеть: мало того, их тела не могут послужить даже способом распространения заразы. Рабы могут развивать эту Аркану только в том случае, если уже обладают Стойким телом.

• **Одержимость (0*):** Находясь в нематериальном состоянии, демон может коснуться любого смертного и вложить очко Решительности, чтобы попытаться в него вселиться. Само вторжение в чужое тело требует проверки Решительности против Воли жертвы со сложностью 6. Попытка вселиться в собственного раба понижает сложность на постоянную Муку этого смертного. Рабов, обладающих постоянной Мукой шестого или большего уровня, демон может захватывать автоматически.

Вместо живого человека демон может вселиться в предмет, специально созданный как вместилище для падшего ангела.

Если демон вселяется именно в человека, он получает все его знания и воспоминания, сохраняя при этом свои. Тем не менее, за исключением переходов в Апокалиптический облик, отныне демон использует Внешность и Физические Атрибуты жертвы.

• **Опустошение (0*):** Если демону необходима Решительность и он не видит иного способа получить её здесь и сейчас, он может пройти проверку собственной Решительности со сложностью 6. Каждый успех позволяет ему забрать у любого из своих рабов (не обязательно находящихся рядом) по очку временной Решительности. Когда она подходит к концу, успехи демона начинают понижать его Волю (но приносить демону Решительность). Когда заканчивается и Воля, успехи начинают наносить жертве летальный урон.

Если раб умирает в результате Опустошения, демон проходит проверку дегенерации и в случае провала получает очко постоянной Муки.

• **Регенерация (0/6):** Вложение одного очка Решительности позволяет демону устранить весь тупой урон или очко летального. Один раз в день демон может вложить сразу три пункта Решительности, чтобы избавиться от очка аггравированного урона.

• **Откровение (0*):** В отсутствие более надёжных методов падший ангел может черпать Решительность в чистой человеческой вере. В такой ситуации он должен принять Апокалиптический облик и пройти проверку Решительности со сложностью, равной Воле смертного (или самой высокой Воле, которая встречается в толпе). Успех наделяет демона одним пунктом Решительности за каждого наблюдателя. Использовать эту способность можно только один раз в день за каждого наблюдателя (если демон откроет свою личность той же толпе, она не сможет дать ему больше веры – однако ничто не мешает демону отправиться к другой толпе, жаждущей откровений).

Сверхъестественные обитатели Мира Тьмы не способны одарить демона своей верой.

Примеры Аркан

Арканы, перечисленные ниже, демоны и их рабы должны осваивать самостоятельно. Для удобства мы поделили их на несколько категорий, однако с точки зрения игровых правил все они работают одинаково.

Учтите, что ниже приведены только несколько примеров таких Аркан. Не стесняйтесь придумывать новые образцы самостоятельно.

Телесные Арканы

• **Арсенал Зверя:** Эта Аркана наделяет демона врождённым оружием, которое действует и стоит по-разному в зависимости от конкретного биологического элемента.

Когти (3): Демон отращивает когти, приблизительно сопоставимые с кошачьими.

Клыки (2): У падшего ангела появляются клыки, подобные волчьим или клыкам других крупных хищников.

Пасть (4): Во время атаки демон может проходить боевые проверки со сложностью -2, даже не заключая жертву в захват. Укус наносит +3 очка автоматического урона сверх того, которым демона обеспечивают успехи.

Ядовитый плевок (3): Пройдя проверку Ловкости + Атлетики, демон может отправить ядовитый плевок в любую жертву, находящуюся в сравнительной близости от него. В случае попадания демон наносит жертве летальный урон в размере половины его Муки с округлением *вверх*. Демон способен выплюнуть яд всего несколько раз, точное число которых равно его Выносливости. После этого он должен восстановить запасы яда, подождав по одному часу за каждую новую дозу.

• **Иммунитет к урону (6):** Демон не получает урона от одного конкретного источника: жара, холода, яда, падения и так далее. Рабы могут развивать эту Аркану только в том случае, если уже обладают Стойким телом.

В качестве альтернативного варианта эта Аркана может позволить демону или человеку жить без потребности в воздухе, пище, воде, сне или другом необходимом ресурсе.

• **Исцеляющее касание (6):** Коснувшись раненого человека, демон может вложить пункт Решительности и пройти проверку этой характеристики со сложностью 6. Каждый успех устраняет весь тупой урон или по очку летальных повреждений. Четыре успеха избавляют жертву от аггравированного урона. Рабы могут развивать эту Аркану только в том случае, если уже обладают Регенерацией.

• **Повышенное здоровье (3+):** Каждое приобретение этой Арканы наделяет демона +1 уровнем Здоровья.

• **Бесплотность (7 или 9):** За семь пунктов Аркан персонаж получает возможность преобразовывать своё тело в жидкое или газообразное состояние – в котором он, однако, подчиняется всем законам физики. Девять пунктов позволяют ему превращаться в призрака, на которого не действует большинство природных законов.

Превращение требует либо проверки Решительности со сложностью 6, либо траты одного пункта этой характеристики. Проверка наделяет демона возможностью переходить в нематериальное состояние на один раунд за каждый успех. Вложение целого пункта продлевает трансформацию до одной сцены.

• **Нечеловеческая сила (5):** Каждое приобретение этой Арканы наделяет демона или раба +1 автоматическим успехом при проверках Силы (подобно Дисциплине *Могущество*, описанной на стр. 202 книги **Dark Ages: Vampire**).

• **Неудержимая душа (6):** Если от полученных ран персонаж должен начать истекать кровью, он может пройти проверку Решительности со сложностью 8 или потратить одно очко этой характеристики. В случае успеха (или траты) персонаж просто теряет сознание.

Рабы могут развивать эту Аркану только в том случае, если уже обладают Стойким телом.

• **Подлинный ужас (4*):** Для развития этой характеристики демоны должны обладать Решительностью не ниже 5 и Мукой, равной максимальным 10 уровням. Один лишь взгляд на обличье такого демона заставляет окружающих проходить проверки Смелости со сложностью 9 (или 5 в случае со сверхъестественными существами). Провал наделяет жертв любым подходящим психическим отклонением, полный провал - понижает их постоянную Волю на единицу.

• **Крылья (4, 5 или 7):** Потратив на эту Аркану четыре пункта, персонаж наделяет себя способностью парить со своей утроенной *беговой* Скоростью. Пять очков позволяют ему набирать высоту со Скоростью, равной утроенной *шаговой*. Семь пунктов позволяют демону перемещаться в воздухе по своему усмотрению: фактически крылья становятся лишь формальностью, поскольку само отрицание гравитации исходит теперь из сущности демона (не опираясь на особенности его тела).

Возвышенные Арканы

• **Долголетие (1**):** Каждое приобретение этой Арканы продлевает жизнь инферналиста на пять лет или понижает на такое же число лет его физический возраст.

• **Мастерство (1 или 3):** Каждое приобретение этой Арканы понижает сложность проверок одной Способности (за 1 очко) или Атрибута (за 3 очка) на -1. Рассказчик вправе ограничить количество приобретений этой Арканы для каждой конкретной характеристики. Для удобства считайте, что характеристики, обладающие ключевым значением для персонажа, можно приобретать трижды.

• **Повышение характеристик (2 или 4):** Демон или инферналист повышает Способность или Атрибут на единицу (за 2 и 4 очка Аркан соответственно). Эту Аркану можно освоить несколько раз.

Духовные Арканы

• **Выход из сосуда (10*):** Вложив один пункт Решительности, демон может покинуть тело человека (что наносит ему по очку летального урона за каждый уровень постоянной Муки, если только демон специально не вложит по очку Решительности за каждые два очка урона для спасения своего носителя).

• **Обличье Метатрона (7*):** Вложив пункт Решительности, демон окружает себя столь грозной, величественной аурой. что даже попытка поднять на него глаза требует от окружающих проверки Воли со сложностью, равной постоянной Муке или Решительности падшего ангела (в зависимости от того, что *выше*). Для того чтобы предпринять против демона агрессивные действия, требуется аналогичная проверка, которая должна принести не менее четырёх успехов. И даже тогда сложность всех действий, направленных против демона, вырастает на +2.

• **Управление мёртвыми (6*):** Пройдя проверку Решительности со сложностью 7 против проверки Воли жертвы со сложностью 8, демон может подчинить призрака своей воле на количество дней, равное полученным успехам. Призраки могут намеренно истолковывать слова демона в превратном ключе, однако в целом они обязаны ему подчиняться.

• **Управление вечной душой (7*):** Для освоения этой Арканы требуется Решительность не ниже 8 уровня. Демон произносит имя другого демона, фактически активируя Аркану *Воззвание к имени*, известную всем падшим ангелам. Затем он вкладывает очко Решительности и проходит проверку Решительности + Воли со сложностью 6. Обладатель имени проходит аналогичную проверку. Если протагонисту удастся набрать больше успехов, другой демон станет его рабом до тех пор, пока не сменит своё истинное имя или не вернётся в Ад. Демонический раб может отказаться от выполнения приказа, пройдя проверку Воли со сложностью 8 - но только на этот раз.

• **Совращение (4):** Потратив очко Решительности, демон принуждает любую жертву в пределах видимости немедленно предпринять действие, соответствующую его Греху. Жертва может сопротивляться проверкой Воли со сложностью 7.

• **Пробуждение мертвеца (7):** Вложив пункт Решительности и пройдя проверку этой характеристики со сложностью 7, демон заставляет мертвеца пробудиться. Характеристики оживлённых слуг описаны на стр. 313 книги **Dark Ages: Vampire**.

Судьбоносные Арканы

• **Счастливая догадка (2):** Пройдя проверку Сообразительности + Бдительности со сложностью 6, игрок может задать Рассказчику один вопрос о ближайшем будущем - но только в контексте ситуации, которую демон действительно мог быть предсказать благодаря чистой догадке. Например, он может спросить, кто первым достанет меч или какую карту гадалка достанет из колоды.

• **Предсказание (6):** Пройдя проверку Восприятия + Бдительности со сложностью 8, игрок задаёт Рассказчику по одному вопросу о вероятном исходе той или иной ситуации за каждый успех. Рассказчик не гарантирует, что всё случится именно так, как он предполагает, однако в целом должен попробовать ответить честно. По-настоящему видеть будущее способен лишь Господь Бог.

Для владения этой Арканой демон должен обладать и Счастливой догадкой.

• **Предопределение (8*):** Вложив очко Воли и три пункта Решительности, демон называет условия, при которых другое существо ожидает либо удача, либо сильнейшее невезение. Затем он проходит проверку Решительности со сложностью 9 (или 7, если жертва слышит пророчество демона). Сверхъестественные существа могут сопротивляться этой проверке отдельным броском на Волю со сложностью 8. Каждый успех, полученный демоном, понижает или повышает сложность проверок, связанных с пророчеством, на

соответствующее количество пунктов (однако не выше 9 и не ниже 4). С каждой проверкой модификатор сокращается на единицу.

Например, если демон желает обидчику скорой смерти и получает три успеха, ближайшая попытка жертвы уклониться от удара пройдёт со сложностью +3, следующая – со сложностью +2 и последняя – с модификатором +1.

Для развития этой Арканы демон обязан обладать Предсказанием.

• **Безвременье (8*):** Для обладания этой Арканой демон должен достичь 9 уровня Решительности. Безвременье позволяет демону остановить время для себя и любого количества союзников, за каждого из которых он готов вложить по очку Решительности. Для этого персонаж проходит проверку Решительности со сложностью 8: каждый успех позволяет демону и его соратникам действовать вне времени. Окружающий мир при этом полностью замирает. При желании демон может продлить этот срок, вкладывая по очку Решительности за раунд.

• **Расчёт вероятностей (4):** Пройдя проверку Решительности со сложностью 7 или просто вложив очко этой характеристики, демон предсказывает исход любого действия, зависящего от чистой удачи. В качестве альтернативного варианта он повышает или понижает сложность любой ближайшей проверки на единицу.

Эту Аркану можно освоить лишь после приобретения Счастливой догадки.

• **Портал (7*):** Персонаж кладёт руку на дверь, окно или другой объект, символизирующий переход в иное место. Затем он проходит проверку Решительности со сложностью 6-9 в зависимости от дальности портала. В случае успеха персонаж переходит в совершенно другое место. Спустя один раунд портал закрывается.

• **Прихоть судьбы (1):** Каждое приобретение этой Арканы наделяет персонажа очком подходящего Дополнения наподобие Контактов, Влияния, Ресурсов или Союзников. Персонаж просто “находит” друзей или золото благодаря удачному стечению обстоятельств.

Элементальные Арканы

• **Небесное сияние (7/5):** Пройдя проверку Решительности со сложностью 8, персонаж создаёт источники света буквально из ниоткуда. Сила и дальность света зависит от суммы успехов. По-настоящему мощные источники света могут ослеплять противников или наделять персонажа защитой от дальнобойных атак.

• **Невидимость (5):** Пройдя проверку Решительности со сложностью 7, персонаж исчезает на количество раундов, равное полученным успехам. Окружающие могут заметить их только пройдя проверку Восприятия + Бдительности со сложностью 9.

• **Управление тенями (7/5):** Пройдя проверку Муки со сложностью 8, персонаж заставляет тени двигаться по его воле. Значимость изменений в тенях зависит от суммы успехов: например, один успех позволяет немного сгустить тени вокруг себя, немного понизив сложность Запугивания, в то время как пять успехов немедленно гасят все источники света в округе. Демон вполне может дублировать с помощью этой Арканы уникальную Дисциплину клана Ласомбра, описанную в книге **Dark Ages: Vampire**.

Печати

Печатями называются искажения в душе, разуме или даже теле протагониста. Хотя любая Печать представляет собой отрицательную характеристику, во многом напоминающую Недостаток, она предоставляет демону или инферналисту дополнительное количество "свободных ячеек", которые можно занять Арканами.

Примеры Печатей

• **Проклятие (2–10):** Персонаж страдает от Проклятия по тем же правилам, которые были описаны на стр. 308 книги **Dark Ages: Vampire**, однако сила такого Проклятия равна только *половине* уровня Печати.

• **Необычная пища (3):** Отныне протагонист может питаться только определёнными видами пищи: например, насекомыми, человеческим мясом, кровью или другими биологическими элементами по определению самого игрока.

• **Вероломная тень (3 или 5):** Тень и отражение персонажа показывает его Муку: например, отражение демона в зеркале может демонстрировать его Апокалиптический облик, а тень раба напоминать чёрта с религиозных изображений. Как правило, эта Печать обладает лишь третьим уровнем. Если персонаж повышает её уровень до 5, его Апокалиптический облик всегда обладает тёмным, пугающим характером: даже на низкой Муке никто никогда не спутает его с ангелом.

• **Понижение Атрибута (3):** За каждую такую Печать персонаж утрачивает очко любого Атрибута по выбору игрока. Более того, отныне максимальный уровень этой характеристики, доступный протагонисту, падает на единицу. Например, раб, дважды приписавший эту Печать своему Интеллекту, не только утратит два уровня Интеллекта, но и не сможет повышать его до 4 или 5 уровня.

• **Тёмная аура (6):** Все, кто оказывается в пределах нескольких ярдов от персонажа, точное число которых равно его постоянной Муке, чувствуют, что рядом с ними находится по-настоящему злая и тёмная сущность.

• **Небесная амнезия (6*):** Хотя демон помнит своё имя и обладает приблизительным представлением о Небесной войне, он не помнит ни своей ангельской службы, ни заточения в Преисподней.

• **Мёртвая душа (8**):** Раб утратил последние капли своей человечности и отныне не восстанавливает Решительность посредством простого отдыха.

• **Религиозная фобия (6 или 12):** Персонаж получает удвоенный урон от пребывания на святой земле или прикосновения к религиозной святыне, а попытки сопротивления страху повышают сложность до 7. В качестве альтернативного варианта он получает обычный урон, но утрачивает по очку Решительности за раунд. Если игрок повышает уровень этой Печати до 12, он страдает от обоих эффектов.

• **Невежество (2):** Каждое приобретение этой Печати повышает сложность проверок одной Способности на +1 пункт.

Сделки

В качестве игромеханических характеристик Сделки доступны только рабам. Технически каждая Сделка состоит их трёх категорий: Обязательств, Частоты и Последствий. Заключая Сделку с падшим ангелом, раб фактически заявляет: “Я буду/не буду выполнять (Обязательство) на протяжении (Частота), иначе меня ждут (Последствия)”.

Ценность сделки определяется формулой Обязательство + Последствия – Частота. Итог не может достичь нуля или отрицательных чисел.

Обязательством может быть что угодно: чем больше услуг раб предлагает демону или чем большим он жертвует, тем больше становится уровень Обязательств. Рассказчик оценивает этот уровень по шкале от 1 до 5.

Из-за особенностей вышеописанной формулы Частота измеряется по "обратной шкале": чем чаще раб должен выполнять определённые действия или воздерживаться от них, тем *меньше* уровень этой характеристики. На первом уровне Частоты раб должен выполнять свои обязательства каждый день, на втором – раз в три дня, на третьем – раз в неделю, на четвёртом – каждые две недели и на последнем – один раз в месяц.

Наконец, строгость Последствий также определяется Рассказчиком по шкале от 1 до 5. Примером первого уровня может быть потеря Аркан в размере самой Сделки. Примером второго уровня может стать получение очка аггравированного урона или получения нового уровня постоянной Муки. Строгость подобного воздаяния увеличивается с каждым уровнем, пока при пяти очках Последствиями не становится незамедлительная и мучительная смерть раба.

Ритуал рассечённой души

Никто не знает, кто и когда изобрёл этот ритуал. Возможно, сам Люцифер воспользовался им для того, чтобы освободить из Бездны своих эрцгерцогов – и теперь знание ритуала стало достоянием всего адского воинства. Возможно, ритуал был придуман демонами, стремящимися к искуплению. Возможно, в первоначальном виде он вообще предназначался не для падших ангелов, а для других существ, способных вселяться в тела людей.

Как бы то ни было, любой демон, владеющий Оккультизмом и Теологией хотя бы на втором уровне, знает, что Ритуал рассечённой души *существует*. Его проведение требует проверки Решительности сразу после вселения в смертного по обычным правилам. Сложность такой проверки равна 6, однако с каждым проведением этого ритуала сложность падает на единицу.

Каждый успех забирает у демона по очку постоянной Решительности и Муки. Ещё один уровень Решительности падший ангел теряет за само намерение избавиться от своей демонической сущности. Наконец, демон утрачивает все Арканы и должен набирать их заново.

Хотя ритуал не может опустить уровень Муки ниже Решительности, он вполне может понизить саму Решительность до нуля, что заканчивается немедленной гибелью демона. Полный провал ритуала приводит к возвращению персонажа в Ад – что многие демоны считают даже худшей альтернативой в сравнению с "простой" гибелью.

Как правило, демоны прибегают к этому ритуалу только тогда, когда они искренне хотят получить прощение за свои грехи или хотя бы попробовать стать немного ближе к обычным людям. В конечном счёте, когда-то они любили смертных и завидовали их роли излюбленных детей Бога. Однако не стоит и говорить о том, сколь редко демоны жаждут прощения. В тёмные годы Средневековья во всей Европе действует лишь приблизительно дюжина таких демонов. Вы вполне можете играть за целую группу подобных демонов, однако знайте, что с

сеттинговой точки зрения организация *кающихся врагов Бога* сама по себе представляет собой великую редкость – если даже не чудо.

Глава четвёртая:
Хроники греха

Хотя на первый взгляд может показаться, что игры, посвящённые демонам и их смертным рабам, должны повествовать о духовном разложении протагонистов и их ближайшего окружения, в действительности они могут предложить игрокам целый спектр сюжетных, жанровых, а порой даже философских вариантов.

Демоны могут влиять на политику смертных или пытаться ограничить распространение определённых религий по миру. Они могут искать искупления и мечтать о возвращении в Божье воинство. Рабы демонов могут бороться за титул избранного слуги или лидера культа – а могут шпионить за истинными воинами Господа, проникая в ряды священников и инквизиторов.

В сущности, игра может принять даже не столько хоррорный, сколько комический оборот: средневековая литература всегда была богата на примеры историй, в которых чертей и бесов преследовало бесконечное невезение.

Раскаяние

Возможность истинного искупления в вашей игре зависит от мнения самого Рассказчика. Возможно, отвернувшись от Бога, демоны прокляли себя окончательно и бесповоротно – но даже это не означает, что они никогда не будут пытаться хотя бы приблизиться к своей прежней ангельской жизни.

С другой стороны, искупление может быть совершенно реальным фактом в биографии некоторых демонов: возможно, протагонисты даже слышали о падших ангелах, которым удалось возвыситься вновь. Книга **Dark Ages: Vampire** описывала подобные поиски человечности в описании нравственных Дорог и Путей Каинитов. И ещё раз следует повторить: даже если искупление невозможно, это не означает, что демон не попытается быть настолько великодушен и милосерден, насколько это возможно в контексте его инфернальной жизни.

Если искупление всё же возможно, о пути демона к свету должна повествовать отдельная история. Раскаяние не должно быть всего лишь крохотной частью сюжетной линии. Скорее всего, демону придётся понизить свою Муку до первого уровня (что само по себе может служить целью истории) и научиться жить по законам Творца.

Это нелегко, однако ничто достойное не бывает легкодостижимым.

Проклятие

И наоборот, многие истории о демонах будут повествовать о чудовищах, высвободившихся из своих инфернальных темниц лишь затем, чтобы насладиться жизнью, которую у них отняли. Похожие истории можно рассказать и о смертных рабах, которые знают, какие муки ждут их по окончании жизни – а потому даже не пытаются заслужить Божью милость.

Демоны
в Dark Ages: Vampire

Если демон рискнёт вселиться в вампира, весь первый раунд он проведёт в жутком, болезненном состоянии, в котором он не будет способен предпринять какие-либо действия. К следующему раунду он вернётся в собственное нематериальное тело, утратит очко Решительности и получит пункты временной Муки в объёме текущего запаса крови вампира.

Несмотря на это, демон легко может сделать вампира своим рабом. При проверках дегенерации, связанных с нарушением принципов нравственной Дороги вампира, Каинит рискует не понижением своей Дороги, а повышением постоянной Муки. Если вампир проваливает проверку дегенерации, его Мука вырастает на один постоянный уровень. Тем не менее, *максимально доступный* уровень его Дороги также сокращается на единицу, что в долгосрочной перспективе лишает вампира даже малейшей надежды на искупление.

Кроме того, став рабом, вампир утрачивает очко постоянной Воли и приобретает по уровню Решительности и Муки.

Если демон вселяется в гуля, он получает временные очки Муки в размере текущего запаса крови своей жертвы. В остальном гуль считается простым смертным.

Демоны в Dark Ages: Mage

Если демон пытается вселиться в мага, тот сопротивляется ему проверкой Воли + Сути[1]. Даже в случае успешного вторжения демон не получает магических сил: он лишь помнит, что его смертное тело некогда ими обладало. С другой стороны, если демон покинет тело заклинателя, тот немедленно восстановит доступ к своим колдовским способностям.

Если маг соглашается стать рабом, он утрачивает один уровень Воли и получает очко постоянной Муки. Кроме того, он получает по очку Смелости, Самоконтроля и Совести, а затем перераспределяет между ними ещё 7 пунктов.

Решительность колдуна равна его Сути. Более того, на рассвете каждого дня маг получает не одно очко временной Решительности, а по одному пункту за каждый успех, набранный при проверке Сути со сложности 7.

Демоны в Dark Ages: Inquisitor

Хотя Благословенные не понимают, почему Творец позволяет своим избранным инструментам попадать в руки бесов, они знают, что им необходимо постоянно следить за своими душами. По счастью, Бог не оставил их без защиты. При сопротивлении демонической одержимости они проходят проверку не только Воли, но и самой развитой Высшей Добродетели[2]. Кроме того, в инквизитора попросту не способен вселиться демон, Решительность которого уступает Высшей добродетели охотника.

Если Благословенный отворачивается от Бога и становится рабом демона, Бог отворачивается от него самого. С этого момента инквизитор утрачивает все свои необычные силы и становится простым человеком. Впрочем, если на нём лежали те или иные Проклятия, они остаются в силе.

Демоны в Dark Ages: Werewolf

С точки зрения Гару, ничто из того, что было описано в этой книге, не может претендовать на истину. Оборотни не верят, что мир был создан всесильным Творцом, которому теперь служат ангельские воинства.

При сочетании сеттингов **Dark Ages: Werewolf** и **Devil's Due** в одной истории Рассказчику следует решить, в какой книге изложено больше правдивых фактов. Если правда оказывается на стороне демонов, оборотни просто заблуждаются относительно истинной картины мира. И напротив, если правы оказываются оборотни, возможно, демоны просто всегда обманывали

---

1 В оригинале *Foundation*.

2 В оригинале *Superior Virtue*.

людей, рассказывая им библейские мифы. Возможно, демоны в самом деле служат великому Вирму. Недаром оборотни могут чуять Гару, заключивших сделки с демонами, благодаря той же силе, которая позволяет им засекать служителей Вирма. В таком случае считайте бесплотных демонов бейнами, а падших ангелов во плоти – фоморами.

Если демон пытается вселиться в оборотня, он натыкается на душу, добела раскалённую нечеловеческой яростью. Ни один демон не может ворваться в тело Гару. Тем не менее, падший ангел может заключить с оборотнем бесовскую сделку, которая работает по обычным правилам с некоторыми уникальными дополнениями. Прежде всего, оборотень не получает характеристику Решительности. Вместо неё он использует Гнозис. Если по правилам для активации той или иной силы раб демона должен вложить пункт Решительности, Гару будет вкладывать очко Гнозиса.

Во-вторых, оборотни могут развивать свой Гнозис сверх текущего уровня Воли.

Как и другие разумные существа, при превращении в рабов оборотни утрачивают очко постоянной Воли.

Демоны в Dark Ages: Fae

Демоны стараются избегать фей, и те отвечают им взаимностью. Ни тем ни другим не нужны союзники или враги, сущность которых они попросту не способны понять. Вселиться в фею, по всей видимости, невозможно – хотя большинство демонов в любом случае не стали бы этого делать. Феи настолько непостижимы, что демоны опасаются, что не смогут контролировать их тела. В то же время они и недостаточно человечны, чтобы демон смог извлечь выгоду из подобного вторжения.

Если демон пытается вселиться в подменыша, тот может заменить ответную проверку Воли на проверку Туманов - если эта характеристика выше.

Как и в случае с демонической одержимостью, рабами могут стать только подменыши, но не подлинные феи. За каждые 10 пунктов Аркан, которыми наделяет подменышей сделка с демонами, они понижают *максимально доступный* уровень Туманов на единицу.

Демоны и призраки

Призраки неуязвимы к одержимости – и при этом сами способны вселяться в людей. Если демон пытается вторгнуться в тело человека, уже захваченного призраком, он должен пересилить Волю призрака, а не самой жертвы.

Равным образом, призраки не могут становиться рабами демонов. Даже бывшие рабы после смерти полностью освобождаются от своих сделок.

Кошмары во плоти

Белиал

За исключением самого Люцифера, на земле ещё не было демона ужаснее и бесчеловечнее, чем Белиал. По счастью для всего мироздания, Белиал настолько одержим своей ненавистью к Люциферу, что вместо разрушения мира занимается охотой на Дьявола. После падения Рима он приказал своему культу перенести вместилище его души - небольшую статую - в другое место, обладающее центральным значением для судьбы всего человечества. После нескольких длительных путешествий смертные поняли, что таким местом должен стать Иерусалим.

Поскольку Белиал стремится выследить и уничтожить Люцифера, он пользуется услугами бесчисленного количества культов, которые отличаются на удивление малым числом участников. Пожалуй, единственным крупным культом Белиала можно назвать орден друидов, называющий себя Детьми Миррдина. Этот культ действует в Уэльсе и Корнуолле, разыскивая лей-линии, проложенные ангелами ещё до Небесной войны. К сожалению для Детей Миррдина, большинство лей-линий уже находятся под наблюдением других магов и даже оборотней.

Абаддон

Другой знаменитый эрцгерцог нашёл своё место среди скандинавских налётчиков. Его культы представлены несколькими разрозненными группами викингов, численность которых - особенно после распространения христианства - не достигает и нескольких сотен. Самыми могущественными культами Абаддона считается племя берсерков, именующее себя Чёрной кровью, и группа прокажённых, называющих себя Тёмными святыми и пытающихся разнести свою болезнь по всей Европе.

Вассаго

Этого демона призвал культ джайнистов, действовавших в индийском городе Голконда. Там Вассаго превратил мирных почитателей природного баланса в опасный культ Поедателей шафрана. Вассаго вселился в гигантский алмаз. после чего приказал своим последователям отколоть от него несколько частей и передать их в руки величайших правителей Азии, с тем чтобы контролировать их разум.

Оробас

Известный как демон похоти и чревоугодия, Оробас похож на гигантскую жабу, облик которой может показаться наблюдателю обманчиво забавным. Считается, что Оробас был призван на землю ещё тысячи лет назад, однако большую часть времени демон провёл в бессознательной дрёме. Лишь тридцать лет тому назад его случайно пробудил к жизни германский учёный, который стал первым последователем Оробаса за последние века. Сегодня Оробас возглавляет культ смертных, которые жаждут пищи в не меньшей степени, чем их демонический повелитель.